





Gladius

Nessa aula vamos modelar uma Gladius, espada utilizada pelo Império Romano.



O primeiro passo será colocar a imagem de referência dentro do programa, utilizaremos para isso um "image plane".



Depois vamos criar um cilindro, posicionaremos e redimensionamos e cilindro para se aproximar do formato da empunhadura da espada. Adicionaremos alguns cortes ao longo da empunhadura, utilizando a ferramenta "Insert Edge Loop Tool". Redirecionaremos esses novos "loops" para fazer o efeito ondulado da empunhadura.

Para o pomo, utilizaremos uma esfera, que deverá ser posicionada e redimensionada conforme a referência. Para o pino de metal localizado no pomo, utilizaremos um cilindro. Vamos adicionar alguns loops para criar o detalhe do entalhe, e na ponta vamos adicionar loops e redimensioná-los, para conseguirmos o efeito arredondado.

Para a quarta, também vamos utilizar um cilindro. Para criar o detalhe do entalhe, vamos adicionar alguns loops e para conseguirmos o efeito arredondado, vamos adicionar loops e redimensioná-los.

Para a lâmina, começaremos com um cubo, adicionaremos alguns loops para fazer o fio, e vamos fundir os vértices para fazer a ponta.

Lembre-se que é necessário configurar os "group smooth", em todos os objetos, para corrigir o efeito "facetado".

Após concluir a modelagem, lembre-se de combinar as partes do modelo, acertar a posição do pivô e apagar o histórico de modelagem

Atividade extra

Assistir apresentação da GDC: Low Poly Modeling: Style Through Economy (https://youtu.be/H1oNuKChsdU)



Referência Bibliográfica

MAYA LEARNING CHANNEL. **Intro to Maya 2019**: Interface Tour, 15 de jan. de 2019, Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dbjAnutq1vQ> Acesso em 10 de nov de 2020.

RIGGING DOJO. **New Maya Users Start Here**, 9 de maio de 2016, Disponível em: <https://www.riggingdojo.com/2016/05/09/new-maya-users-start> Acesso em 10 de nov de 2020.

Ir para exercício